

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *MAGIC BOX* KELAS IV SDN UJUNG XIII SURABAYA

**Maliya Putri Nugraha**

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan pmaliyaa15@gmail.com

**Neni Mariana**

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan nenimariana@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan kendala-kendala dalam penggunaan media *magic box*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes. Aktivitas proses pembelajaran meningkat selama dua siklus, masing-masing siklus terdapat satu pertemuan. Pada siklus I ketercapaian dalam proses pembelajaran mendapatkan persentase 73,75%, sedangkan pada siklus II ketercapaian dalam proses pembelajaran 86,53%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik pada siklus I, ketuntasan klasikal peserta didik 64,86% dengan rata-rata 84,37. Pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 81,08% dengan rata-rata 84,83. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.

**Kata Kunci:** kemampuan kognitif, *magic box*

### Abstract

*The research is to describe the learning process and student's learning outcomes by magic box media. This research is using classroom action research method which using collecting data techniques by means of observation and test. Learning process has improve during to cycle, one meeting in each cycles. The first cycle of learning process reaches 73,75% and second cycle of learning process reaches 86,53%. There is also an improvement of student's learning outcomes. In first cycle, the classical mastery is 64,86% and the average of the outcomes 84,37. The second cycle, the classical mastery is 81,08%, the average of the outcomes 84,83. Conclusion by using magic box media in learning process can improve the students's learning outcomes fourth grade students of SDN Ujung XIII Surabaya.*

**Keywords:** cognitive ability, *magic box*

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dan mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari pembelajaran Matematika yang diajarkan mulai dari jenjang yang paling dasar yaitu jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai materi yang ada pada pembelajaran Matematika bahkan dalam jenjang taman kanak-kanak, Matematika juga sudah diajarkan namun tidak mendetail. Hampir semua mata pelajaran juga melibatkan dasar Matematika di dalam prosesnya. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat berguna dan bisa memberikan bantuan di dalam berbagai disiplin ilmu lainnya (Depdiknas, 2006). Karena hal tersebutlah, semua manusia membutuhkan ilmu Matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga Matematika memiliki peran penting yang sangat vital.

Setelah diingat pentingnya mata pelajaran Matematika dalam suatu kehidupan, maka dalam sebuah pembelajaran harus benar-benar dibuat semenarik mungkin agar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar Matematika lebih bersemangat lagi dan mendorong peserta didik agar mereka mau terikat atau terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran Matematika serta peserta didik juga memiliki sikap pantang menyerah terhadap mata pelajaran Matematika. Kesuksesan dalam kegiatan proses pembelajaran Matematika dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga dapat diukur dari hasil belajar kognitif pada peserta didik. Faktor keberhasilan peserta didik dipengaruhi dengan dua poin penting yaitu faktor internal peserta didik dan faktor eksternal diri peserta didik. Namun berdasarkan semua kenyataan yang ada, maka tidak bisa dipungkiri lagi bahwa banyak peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran Matematika itu sulit sehingga seringkali peserta didik merasa takut dengan Matematika dan menghindari

mata pelajaran Matematika. Semua peserta didik seringkali menganggap bahwa mata pelajaran Matematika itu membingungkan, membuat pening, tidak berguna, dan sebagainya (Fathani, 2012:9).

Mengingat hal yang telah dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika tersebut, peneliti melaksanakan observasi. Peneliti memilih SDN Ujung XIII Surabaya. Peneliti memilih sekolah ini karena kondisi di sekolah ini sangat mendukung peneliti untuk melaksanakan penelitian. Beberapa aspek non-teknis juga dipikirkan oleh peneliti antara lain dikarenakan SDN Ujung XIII berlokasi paling dekat oleh rumah peneliti. Sehingga akses jarakpun menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi sekolah yang strategis untuk peneliti.

Setelah peneliti melakukan wawancara, peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala selama kegiatan belajar mengajar terkait mata pelajaran Matematika terutama materi bangun datar. Hal ini terlihat dari nilai tes formatif peserta didik pada mata pelajaran Matematika khususnya menyelesaikan soal yang berhubungan dengan keliling dan luas bangun datar yang masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu  $\geq 75$ . Terdapat 18 peserta didik yang sudah memenuhi KKM dengan jumlah seluruh peserta didik adalah 37 peserta didik dan sisanya sekitar 19 peserta didik belum memenuhi KKM.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti melakukan observasi proses pembelajaran materi bangun datar di kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. Pada saat peneliti melaksanakan observasi proses pembelajaran banyak peserta didik yang ramai dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Kejadian tersebut disebabkan oleh kurangnya ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, tidak tersedia media pembelajaran sehingga peserta didik kurang mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan bangun datar.

Sebagaimana masalah yang telah terjadi pada peserta didik kelas IV di SDN Ujung XIII Surabaya, maka diperlukan solusi atau jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk menggunakan media *magic box*.

Peneliti menggunakan media pembelajaran dalam penelitian ini karena media pembelajaran merupakan suatu benda yang bisa digunakan dalam penghantar pesan dalam proses kegiatan pembelajaran. Maksud dari pesan disini adalah bahan ajarnya, dimana posisi media pembelajaran dapat memberikan pesan dalam memudahkan dalam segi pemahaman kepada peserta didik. Apabila media merupakan sumber belajar, maka media juga dapat diartikan secara luas yaitu manusia, benda, ataupun suatu peristiwa yang sangat memberi

kemungkinan agar peserta didik dapat memperoleh suatu pemahaman dalam pengetahuan dan keterampilan.

Media juga memiliki fungsi antara lain yaitu meningkatkan minat dan motivasi pada diri peserta didik. Peserta didik dapat terlibat langsung dengan kenyataan, dan fungsi media memiliki tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran, memberikan gambaran secara konkret terhadap kemampuan peserta didik yang belum mampu berpikir abstrak, dan membantu guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang bervariasi.

Media *magic box* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic box* disebut juga dengan kotak ajaib. Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Ajaib karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah. Solusi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2018), “solusi adalah penyelesaian, pemecahan masalah, jalan keluar”.

Media *Magic Box* ini termasuk jenis media visual di mana media ini hanya menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata. Dilihat dari segi jenis dimensinya media ini merupakan media tiga dimensi dimana media ini mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, tinggi, dan lebar. Media *Magic Box* ini menyerupai bangun ruang yaitu bangun kubus.

Media *Magic Box* ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media *Magic Box* merupakan media yang praktis, luwes, dan tahan lama sehingga media ini sangat efisien, media *Magic Box* ini juga terdapat materi dan soal keliling dan luas bangun datar yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga media ini sangat efektif. Media *Magic Box* ini merupakan media yang membuat peserta didik tertarik untuk menebak apa saja isi dalam media *Magic Box* sehingga media ini sangat relevansi dalam kondisi perkembangan peserta didik saat ini. Media *Magic Box* ini juga terdapat kuis amplop yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih produktif.

Media *magic box* ini memiliki tujuan yaitu menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik agar lebih paham dengan materi bangun datar, serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik materi bangun datar kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.

Selain beberapa tujuan yang telah disebutkan di atas, dalam penggunaan media *magic box* juga memiliki kelebihan yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi bangun datar, serta memberikan media yang sesuai dengan usia peserta didik dimana menurut teori Piaget yang menyatakan bahwa usia anak 7 tahun hingga 11 tahun masih dalam tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yang dimaksud ialah tahap di mana anak dapat memahami objek yang nyata tetapi anak tersebut belum dapat memahami sebuah pernyataan yang disampaikan secara verbal maupun abstrak (Yaumi, 2014: 41).

Media *Magic Box* memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu media *magic box* ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, media ini akan menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik akan dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi dalam penelitian ini media *magic box* adalah box besar atau kotak besar yang ajaib berbentuk seperti kubus. Di dalam *magic box* juga terdapat 5 buah amplop yang berisi kuis sehingga media *magic box* ini dapat memberikan sebuah petunjuk atau jalan keluar yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan masalah serta mampu menyelesaikan permasalahan tersebut yang berhubungan dengan materi bangun datar.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam segi kognitif. Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelegensi yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Dalam menilai hasil belajar kognitif seorang guru harus mempertimbangkan beberapa aspek tersebut. Menguasai materi pelajaran dan dapat memahami materi yang disampaikan adalah salah satu ciri hasil belajar kognitif. Kognitif adalah salah satu aspek yang sering dijadikan penilaian oleh seorang guru.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran materi bangun datar kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya dengan menggunakan media *Magic Box* dan mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya materi bangun datar dengan menggunakan media *Magic Box*

Dari uraian di atas peneliti dan guru akan berkolaborasi dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media *Magic Box* Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya”. snpeneliti menggunakan media *magic box* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV materi bangun datar.

## METODE

### 1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian secara praktis yang dilakukan oleh guru kelas itu sendiri guna untuk merefleksi diri terhadap kinerjanya dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat memperbaiki kinerjanya serta dapat melihat pengaruh nyata dari upaya yang telah dilakukan sehingga hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan guru bisa mengetahui kekurangan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga guru dituntut untuk bisa menerapkan atau mengembangkan berbagai strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan dengan beberapa siklus, yang setiap siklusnya terdapat beberapa tahap diantaranya tahap perencanaan, tahap perlakuan dan pengamatan, tahap refleksi.

### 2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi pada penelitian ini adalah di SDN Ujung XIII Surabaya, pemilihan lokasi tersebut karena beberapa faktor diantaranya jaraknya dekat dengan tempat tinggal peneliti, rendahnya kemampuan peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya dalam materi keliling bangun datar, keterbukaan kepala sekolah dalam memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN Ujung XIII Surabaya, keterbukaan para guru dalam menerima pembaharuan pembelajaran dalam menambah wawasannya mengenai pembaharuan dalam bidang pendidikan.

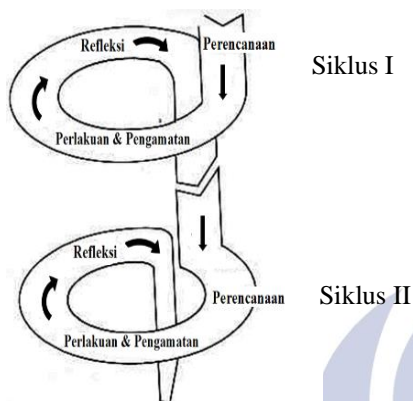
Subjek penelitian yang dipilih adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. Jumlah peserta didik sebanyak 37 peserta didik, dengan banyak peserta didik perempuan 17 orang dan 20 peserta didik laki-laki.

### 3. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan hasil belajar kognitif pada materi keliling bangun datar setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *magic box*. Sesuai dengan yang



telah dipaparkan oleh Arikunto (2015:210) bahwa prosedur dalam penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan yaitu proses perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta yang terakhir refleksi. Adapun bagan alur menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006:93) dapat diamati berikut ini:



Tahapan disetiap siklus penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dengan menerapkan media *magic box* akan dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Pelaksanaan Penelitian Pembelajaran

### a) Tahap Perencanaan

Dari hasil observasi di lapangan dan berdasarkan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka dilakukan beberapa hal dalam tahap perencanaan yaitu mengidentifikasi permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya dengan melakukan kegiatan observasi dengan guru kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya, Mendiskusikan dengan guru kelas mengenai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan belajar yang ada dalam kelas dengan berkolaborasi bersama guru kelasnya, Melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing mengenai proposal yang hendak dikerjakan, Menentukan Kompetensi Dasar dan Indikator yang hendak diajarkan kepada peserta didik, Peneliti membuat sebuah perangkat pembelajaran yang meliputi Silabus, RPP, LKS, Lembar Evaluasi, dan materi pembelajaran, Merancang sebuah instrumen penelitian mengenai proses pelaksanaan pembelajaran berupa lembar aktivitas guru, aktivitas peserta didik serta hasil belajar pada siklus I, Membuat media pembelajaran *magic box*, dan melakukan validasi kepada dosen ahli.

## b) Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

### (1) Tahap Pelaksanaan

Yang dilakukan pada tahap ini adalah penerapan tindakan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap perencanaan berupa pelaksanaan penggunaan media *magic box* di SDN Ujung XIII Surabaya. Pelaksanaan dilakukan oleh guru kelas IV dengan peneliti berperan sebagai pengamat dalam keperluan mengumpulkan data.

Namun sebelum itu, peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi agar dalam pelaksanaan nantinya tidak terjadi kesalahan atau perbedaan pendapat antara peneliti dan guru kelas.

Berikut akan dipaparkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada setiap siklus yang digambarkan pada langkah-langkah dalam RPP sebagai berikut yaitu mengkondisikan kelas, mengecek daftar hadir peserta didik di kelas, Memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik, dengan melakukan tanya jawab mengenai materi yang hendak diajarkan untuk menggali pengetahuan peserta didik tentang materi tersebut, menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan RPP, menerapkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *magic box*, mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok diskusi, memberikan LKPD untuk didiskusikan bersama kelompok dan membimbing jalannya pelaksanaan diskusi, perwakilan dari masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka yang kemudian dilanjutkan dengan penilaian terhadap hasil diskusi, menyimpulkan tentang materi pembelajaran, melaksanakan evaluasi belajar, memberikan penghargaan dan pujian kepada kelompok yang memiliki kinerja paling baik.

### (2) Tahap Pengamatan

Tahap ini akan dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai pengamat dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya menggunakan media *magic box* antara lain yaitu mengamati proses pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media *magic box* di kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya, mengamati gejala-gejala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran keliling dan luas

bangun datar menggunakan media *magic box*, mencatat gejala-gejala yang muncul selama proses pembelajaran pada lembar catatan lapangan, menyeleksi dan menganalisis data yang akan diperlukan selama kegiatan penelitian.

### c) Tahap Refleksi

Melakukan kegiatan refleksi hasil pelaksanaan penelitian, peneliti menganalisis dan mengkaji hasil belajar kognitif tentang keliling dan luas bangun datar dengan melakukan diskusi bersama guru kelas IV. Selanjutnya mendiskusikan kelebihan dan kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran serta bagaimana cara perbaikannya.

Apabila pada siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan maka akan dilaksanakan siklus II, proses pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I tetapi dengan memperbaiki beberapa kegiatan yang dirasa kurang pada pelaksanaan siklus I.

## 2. Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- Data hasil observasi pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media *magic box* kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.
- Data hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya materi bangun datar.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Berikut penjelasan dari teknik pengumpulan data:

#### a. Teknik observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan, untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan *magic box*.

#### b. Teknik tes

Tes digunakan untuk melaksanakan penilaian terhadap materi keliling dan luas bangun datar setelah pembelajaran menggunakan media *magic box*. Tes diberikan secara individu kepada peserta didik dengan tugas menyelesaikan soal keliling dan luas bangun datar.

## 3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kualitatif untuk menggambarkan kemampuan peserta didik dalam materi bangun datar dari lembar pengamatan dan lembar tes. Pada teknik analisis data peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dengan menerjemahkan dari pengamat dan tes.

### a. Analisis Data Kuantitatif

Untuk memperoleh hasil analisis data observasi, maka digunakan rumus sebagai berikut.

#### 1) Analisis Observasi Pelaksanaan Pembelajaran.

##### a) Ketercapaian Pembelajaran

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Djamarah, 2002:264)

Keterangan:

P = Persentase

F = Aktifitas yang terlaksana pada kegiatan

N = Keseluruhan aktivitas yang tercantum

Kriteria penilaian:

90%-100% = Baik sekali

80%-89% = Baik

70%-79% = Cukup

60%-69% = Kurang

<60% = Gagal

(Sudjana, 1991:124)

##### b) Ketercapaian Pembelajaran

$$NK = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Indarti, 2008:25)

Kriteria penilaian:

90-100 = Baik sekali

80-89 = Baik

70-79 = Cukup

60-69 = Kurang

<60 = Gagal

#### 2) Analisis Data Hasil Tes

##### a) Tes tulis setiap individu

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Djamarah, 2005:97)

Kriteria penilaian:

90-100 = Baik Sekali

80-89 = baik

70-79 = cukup

60-69 = kurang

<60 = gagal

##### b) Nilai rata-rata pencapai KKB

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

(Sudjana, 1991:109)

Keterangan:

M = mean (rata-rata penapai KKB)  
 $\sum X$  = jumlah nilai siswa pencaipai KKB  
 N = jumlah seluruh siswa pencaipai KKB

Kriteria penilaian:

90-100 = Baik sekali  
 80-89 = baik  
 70-79 = cukup  
 60-69 = kurang  
 <60 = gagal

## 2) Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Adapun data hasil belajar peserta didik dalam penerapan penggunaan media *magic box* dan untuk mengetahui hasil rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal dari hasil evaluasi materi bangun datar pada siklus I dengan rumus:

(a) Rata-rata pencaipai KKM

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2025}{24} = 84,37$$

c) Persentase Ketuntasan Klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Komara, 2016:163)

Kriteria:

90%-100% = Baik Sekali  
 80%-89% = baik  
 70%-79% = cukup  
 60%-69% = kurang  
 <60% = gagal

Keterangan:

M = mean (rata-rata pencaipai KKM)  
 $\sum X$  = jumlah skor siswa pencaipai KKM  
 N = jumlah seluruh siswa pencaipai KKM

(b) Persentase Ketuntasan Klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% = \frac{24}{37} \times 100\% = 64,86\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1) Data Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Pada Siklus I

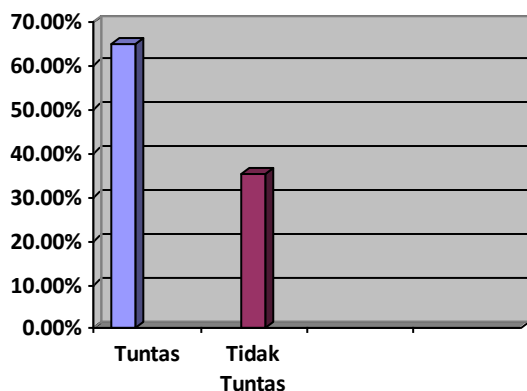
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II dengan menggunakan instrumen terstruktur berupa lembar pengamatan pelaksanaan RPP. Persentase ketercapaian pembelajaran yang terlaksana dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{32,5}{44} \times 100\% = 73,86\%$$

Berdasarkan hasil akhir persentase ketercapaian proses pembelajaran siklus I mendapatkan persentase sebesar 73,86%. Apabila ditinjau dari kriteria yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan, persentase pada siklus I memperoleh kriteria cukup. Berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pelaksanaan pembelajaran perlu dilaksanakan dengan maksimal, sehingga pada siklus II diharapkan dapat memperoleh kriteria yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Terkait dengan data hasil belajar peserta didik pada siklus I diatas, dari 37 peserta didik kelas IV yang mengikuti pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *magic box* terdapat 24 peserta didik dengan persentase 64,86% dari keseluruhan peserta didik yang mampu menuntaskan pembelajaran dengan memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai dengan kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Namun masih terdapat 13 peserta didik dengan persentase 35,14% yang masih belum mampu mendapatkan nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan maksimal sekolah dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media *magic box*. Berikut ini diagram hasil belajar siklus I disajikan pada diagram 1 di bawah ini.





Dari diagram batang 1 diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas, jika diubah dalam bentuk persentase dengan cara membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa kemudian dikalikan 100%. maka ketuntasan belajar klasikal mencapai 64,86%. Hasil tersebut masih kurang dari persentase indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Sehingga untuk mendapat nilai maksimal dan penelitian ini dan dikatakan berhasil maka penelitian ini perlu diadakan perbaikan tindakan pada siklus II.

#### Tahap Refleksi

Pada siklus I data yang diperoleh akan dikumpulkan untuk dianalisis dan kemudian dilaksanakan refleksi terhadap hasil analisis yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan atau tidak terhadap hasil belajar setelah dilaksanakan tindakan.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, guru menggunakan media *Magic Box* dengan meminta peserta didik membuat kelompok yang beranggotakan 5-6 peserta didik. Setiap perwakilan kelompok berkesempatan untuk mengambil amplop yang ada di dalam media *Magic Box* tersebut. Pada saat peserta didik telah mendapatkan amplop terjadi masalah yang membuat peserta didik kurang fokus yaitu karena tulisan kuis dalam amplop tersebut dicetak dengan font yang kecil sehingga peserta didik yang membaca harus berulang-ulang kali membacakan agar peserta didik lainnya dapat mendengar dengan jelas sehingga membuang-buang waktu. Masalah lainnya yaitu ada peserta didik yang mendapatkan bagian untuk membaca amplop tetapi memiliki suara yang kecil sehingga tidak terdengar pada peserta didik yang mendapatkan tempat duduk dibelakang. Sehingga pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sangat diharapkan dapat mengatasi masalah pada pelaksanaan pembelajaran siklus I.

### 3) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

Setelah dilaksanakan observasi proses pembelajaran pada siklus I terdapat perbaikan terkait dengan media pembelajaran. Maka media *magic box* yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran siklus II mendapatkan perbaikan. Upaya peneliti untuk mengatasi agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik pada siklus II yaitu melakukan perbaikan dengan cara mengubah ukuran font pada kuis yang ada di dalam amplop *magic box* agar kuis tersebut dapat di tempel dan terbaca oleh semua peserta didik yang ada di dalam kelas. Upaya lain yang dilakukan oleh peneliti yaitu meminta setiap kelompok untuk memilih satu anggota yang memiliki suara lantang agar peserta didik yang lainnya bisa mendengar kuis yang dibacakan oleh setiap perwakilan kelompok.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II dengan menggunakan instrumen terstruktur berupa lembar pengamatan pelaksanaan RPP. Persentase ketercapaian proses pembelajaran yang terlaksana dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{38}{44} \times 100\% = 86,36\%$$

Berdasarkan Hasil akhir persentase ketercapaian proses pembelajaran siklus II mendapatkan persentase sebesar 86,36%. Apabila ditinjau dari kriteria yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan, persentase pada siklus II memperoleh kriteria baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Hasil akhir persentase ketercapaian proses pembelajaran siklus II mendapatkan persentase sebesar 86,36%. Apabila ditinjau dari kriteria yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan, persentase pada siklus II memperoleh kriteria baik.

### 4) Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Adapun data hasil belajar siswa dalam penerapan penggunaan media *magic box* dan untuk mengetahui hasil rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal dari hasil evaluasi materi bangun datar pada siklus II dengan rumus:

(a) Rata-rata mencapai KKM

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2545}{30} = 84,83$$

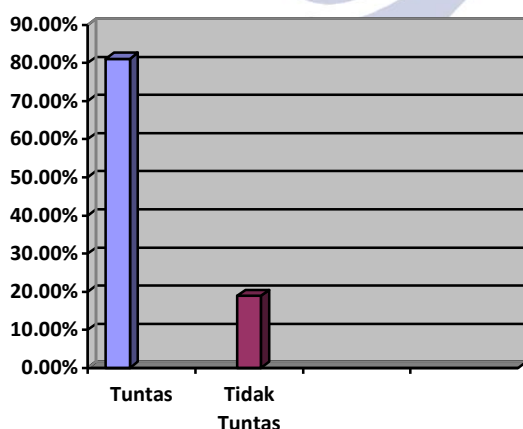
Keterangan:

M = mean (rata-rata mencapai KKM)  
 $\sum X$  = jumlah skor siswa mencapai KKM  
 N = jumlah seluruh siswa mencapai KKM

(b) Persentase Ketuntasan Klasikal

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% = \frac{30}{37} \times 100\% = 81,08\%$$

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II, dari 37 peserta didik kelas IV yang mengikuti pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *magic box* terdapat 30 peserta didik dengan persentase 81,08% dari keseluruhan peserta didik yang mampu menuntaskan pembelajaran dengan memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Namun masih terdapat 7 peserta didik dengan persentase 18,91% yang masih belum mampu menuntaskan pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media *magic box*. Berikut ini diagram hasil belajar siklus I disajikan pada diagram 2 di bawah ini.



Dari diagram batang 2 diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas, jika diubah dalam bentuk persentase dengan cara membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa kemudian dikalikan 100%. maka ketuntasan belajar klasikal mencapai 81,08%. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria persentase indikator

keberhasilan yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Karena ketuntasan belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% maka penelitian ini dihentikan.

### Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pembelajaran guru dan peserta didik, dan dengan melihat penilaian hasil belajar pada siklus II. Pada siklus II penilaian tes hasil belajar telah mengalami peningkatan dari siklus I. Namun peneliti perlu merefleksikan proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II materi bangun datar dengan menggunakan media *Magic Box*. Pada siklus II kegiatan proses pembelajaran sudah baik karena media *Magic Box* yang telah dibuat dengan font yang besar sehingga dapat ditempel membuat peserta didik yang mendapatkan amplop tidak perlu membaca berulang-ulang dan peserta didik lebih fokus dengan kuis yang ditempel serta bias segera mengerjakan kuis tersebut. Pembelajaran berjalan dengan lancar dan dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

### Pembahasan

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Berikut ini adalah rangkuman hasil penelitian antara siklus I dan siklus II

**Tabel 1**  
**Perbandingan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II**

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
	73,86%	86,36%

Pada tabel di atas pelaksanaan pembelajaran siklus II mengalami peningkatan menjadi baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang didapat pada siklus I yaitu 73,86% meningkat pada siklus II menjadi 86,36%. Pelaksanaan pembelajaran ini sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif sesuai RPP yang telah dibuat dan berbagai kendala dalam proses pembelajaran yang telah diatasi dengan baik.

#### 2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dalam rata-rata dan persentase ketuntasan secara klasikal. Berikut ini adalah rangkuman hasil penelitian dari siklus I dan siklus II



**Tabel 2**  
**Perbandingan Ketuntasan Klasikal pada Siklus I dan Siklus II**

	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Klasikal	64,86%	81,08%

Hasil tes peserta didik pada siklus I ketuntasan klasikal belajar mencapai 64,86%. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran siklus I masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Tes hasil belajar peserta didik siklus II mengalami peningkatan, ketuntasan klasikal belajar peserta didik mencapai 81,08%, dari hasil tersebut peneliti menyatakan bahwa penelitian pada siklus II sudah berhasil karena telah mencapai hasil yang diharapkan sesuai indikator penilaian yaitu 75%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I mencapai 84,37 meningkat pada siklus II menjadi 86,53. Dengan demikian penelitian ini telah berhasil karena sudah selesai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu nilai rata-rata siswa 75 bahwa peserta didik dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai ketuntasan belajar 75%.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media *Magic Box* Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya” dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada saat pembelajaran materi bangun datar menggunakan media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar materi bangun datar peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. Hal ini terlihat dari pelaksanaan pembelajaran, selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Magic Box* pada siklus I mencapai 73,86% dan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran mencapai 86,36%. Ketercapaian dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media *Magic Box* mencapai kategori baik.
2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bantuan media *Magic Box* pada materi bangun datar dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik yang tuntas pada siklus I yaitu 84,37 dan pada siklus II meningkat menjadi 86,53. Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I mencapai 73,86%, sedangkan pada siklus II mencapai 86,36%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai

rata-rata dan ketuntasan siswa telah mencapai kriteria yang sudah ditetapkan. Artinya bahwa penggunaan media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *Magic Box* sebagai salah satu upaya meningkatkan pembelajaran materi bangun datar. Oleh karena itu, dengan memerhatikan hasil yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian ini, maka penulis menyarankan:

1. Bagi lembaga, media *magic box* dapat memperkaya kehadiran media alternatif yang inovatif dan kreatif.
2. Bagi peneliti, media *magic box* dapat digunakan sebagai bahan evaluasi selanjutnya agar media *Magic Box* dapat digunakan untuk tingkatan kelas yang lebih tinggi.
3. Bagi guru atau pendidik, media *magic box* dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena media pembelajaran *magic box* mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan menggunakan amplop kuis yang ada pada *magic box*, baik pada materi bangun datar maupun materi yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan: Edisi Kedua*. Jakarta: BUMI AKSARA
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RAJAWALLI PERS
- Arsyad, A. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA
- Budiyono, Mariana. N., Purwanto. 2016. *Geometri dan Pengukuran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Elfanany, B. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Kunci-Kunci Rahasia Agar Mudah Melaksanakan PTK dan Menulis Laporan PTK untuk Guru, Dosen dan Mahasiswa*. Yogyakarta: ARASKA
- Fathani, A. 2012. *Matematika Hakikat & Logika*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Hamzah, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA
- Hamzah, A., Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA

- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Musfiqon, H.M. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PRESTASI PUSTAKA
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. PUSTAKA BELAJAR
- Sadiman, A. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Rajawali Pers
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Sudjana, N., Rivai. A. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: SINAR BARU ALGENSINDO
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. ROSDIKARYA
- Sundayana, R. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT.REMAJA ROSDAKARYA
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media Group

